La expresión artística corporal, mediada por el uso de recursos tecnológicos educativos, para el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes de Quinto grado de la Institución Educativa Técnica Comercial de Ponedera

Rafael Antonio García Lascano

Licenciado en Pedagogía Infantil – Especialista en Lúdica Educativa, Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en el Arte en los procesos de aprendizaje

Olga Lucía Varela Barraza

Licenciada en Psicopedagogía, Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Informática para el Aprendizaje en Red

Director

Efraín Alonso Nocua Sarmiento
Magíster en Gestión de la Tecnología Educativa

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Bogotá D.C., agosto de 2020

Resumen

La propuesta **La expresión artística corporal, mediada por el uso de recursos tecnológicos educativos, para el fortalecimiento de las habilidades sociales** es el diseño de una estrategia didáctica mediada por herramientas tecnológicas que aporte al fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes del grado quinto de la **Institución Educativa Técnica Comercial de Ponedera, Atlántico.** Para lo cual se diseñó la estrategia a través de un ambiente virtual de aprendizaje haciendo uso de las TIC, teniendo en cuenta actividades relacionadas con la expresión corporal, para desarrollar diferentes competencias y estrategias del proceso enseñanza - aprendizaje y así lograr un aprendizaje colaborativo, autónomo y significativo, ajustándose al modelo pedagógico del Constructivismo Social.

Los estudiantes conforman grupos heterogéneos en relación a los ritmos de aprendizaje y necesidades educativas especiales, aspectos que se reflejan en el bajo desempeño académico general, debido a la dificultad metodológica para implementar estrategias didácticas innovadoras e inclusivas, que involucren de manera activa y participativa a todos los integrantes de los grupos de aprendizaje. Toda esta falencia conduce a los estudiantes a no asumir su rol de protagonista, capacidad de liderazgo y expresión de nuevas ideas. Es por eso que, la propuesta asume el reto de establecer una conexión entre la expresión corporal, el uso de recursos educativos digitales y el fortalecimiento de las habilidades sociales básicas, al considerar que las áreas más atractivas para los estudiantes son la Educación Física, la Educación Artística y la Tecnología e Informática.

Palabras claves: tecnología, estrategia didáctica, aprendizaje colaborativo, expresión corporal, habilidades sociales.

Abstract

The proposal " **La expresión artística corporal, mediada por el uso de recursos tecnológicos educativos, para el fortalecimiento de las habilidades sociales**" is a didactic strategy mediated by technological tools that contributes to the strengthening of the social habilities of fifth grade students at **Institución Educativa Técnica Comercial de Ponedera, Atlántico.** For which the strategy was designed through a virtual classroom using of ICT, whit activities related to corporal expression, to develop different competences and strategies of the teaching - learning process and get a collaborative, autonomous and significant learning, adjusting to the pedagogical model of Social Constructivism.

The students make up heterogeneous groups in relation to individual´s learning rate and special educational needs, observing a low academic performance, by the difficulty of methodological strategies to implement a innovative and inclusive didactic and involve in an active and participatory manner all members of the learning groups. This failure leads them not to assume as protagonists, leadership capacity and expression of their new ideas. In this proposal, it is assumed the challenge of establishing a connection between body expression, the use of digital educational resources and the strengthening of social habilities, considering that the favorite subjects for students are Physical Education, Artistic Education and Technology and Informatics.

Keywords: technology, didactic strategy, collaborative learning, corporal expression, social habilities.

Tabla de contenido

1. PROBLEMA 7

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 7

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 10

1.3 OBJETIVOS 10

1.3.1 OBJETIVO GENERAL 10

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 10

1.4 JUSTIFICACIÓN 11

2. MARCO REFERENCIAL 13

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS 13

2.2 MARCO TEÓRICO 16

3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN 20

3.1 ENFOQUE Y TIPO DE INVESTIGACIÓN 20

3.2 LÍNEA DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL 20

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA 21

3.4 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN 21

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN 23

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 33

REFERENCIAS 34

ANEXO A. ENCUESTA Y CUESTIONARIO INICIAL 36

Lista de ilustraciones

ILUSTRACIÓN 1. ENCABEZADO AULA VIRTAL 26

ILUSTRACIÓN 2 PLANEACIÓN ESTRATEGIA DIDÁCTICA 27

ILUSTRACIÓN 3 INICIACIÓN ROLLO HACIA ADELANTE 29

ILUSTRACIÓN 4. FLUJOGRAMA 30

ILUSTRACIÓN 5. TEST INICIACIÓN A LA GIMNASIA 31

ILUSTRACIÓN 6 JUGUEMOS EN LUDOS 31

Lista de tablas

TABLA 1. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN 21

TABLA 2. COMPETENCIAS A DESARROLLAR 24

TABLA 3. CONTENIDOS Y TEMÁTICAS 27

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Los seres humanos desde su nacimiento, y durante cada una de las etapas de su vida desarrollan una serie de habilidades personales y sociales que permiten adaptarse y enfrentarse con éxito en las situaciones que se presenten en su quehacer diario en los diferentes roles en los que le toque desempeñarse. Algunos expertos, a través de sus investigaciones, han estudiado la estrecha relación entre la dimensión ambiental y la dimensión personal para el desarrollo de las habilidades sociales, considerando que estas habilidades se dan en respuesta a la cantidad de estímulos y aprendizajes a los que se está expuesto, como ser social y en constante evolución.

La educación actual implica el gran reto de potenciar en los estudiantes las habilidades emocionales como uno de los pilares de la educación del siglo XXI, para conducirlos a un aprendizaje social y abierto a nuevas estrategias y a una metodología que fortalezca la generación de ideas que, junto con las habilidades interpersonales, conduzcan a un aprendizaje autónomo y significativo para el cual se requiere disponibilidad, motivación, responsabilidad y compromiso, buscando siempre el ser competentes.

Las teorías constructivistas fundamentan su tesis en la construcción de significados que enriquecen el conocimiento del entorno por medio de la interacción entre docente y estudiantes. Esta construcción de conocimiento compartido conlleva al estudiante a desarrollar un aprendizaje autónomo con el que se pretende que él desarrolle la capacidad de realizar por sí solo aprendizajes significativos en diferentes circunstancias y situaciones es decir (aprender a aprender). Esto, en teoría suena muy bien, pero llevarlo a la práctica constituye un gran reto para

las instituciones y, en particular, para los docentes que se enfrentan a particularidades como la inclusión en el aula regular, las nuevas tecnologías y los variantes estilos de aprendizaje.

Tal es el caso de la Institución Educativa Técnica Comercial del Municipio de Ponedera, en el departamento del Atlántico, de carácter oficial y mixto, cuyo modelo pedagógico es el Constructivismo Social, un modelo que brinda elementos, recursos y estrategias que garantizan un desarrollo óptimo de la creatividad, de la capacidad crítica, habilidades, destrezas y competencias en los estudiantes. La Institución se identifica con este modelo por ser dinámico y ajustarse a los cambios que requiere para estar a la vanguardia en educación inclusiva, en innovación y a la par con la globalización de la educación. Por lo tanto, es necesario apropiarse de un elemento que, acorde a las características del contexto, ayude en la comprensión del entorno escolar y la influencia en la que está sumida la Institución y todos los integrantes de la comunidad escolar.

Los grados correspondientes a Básica Primaria están conformados por grupos heterogéneos en relación a los ritmos de aprendizaje, un margen de diferencias de edades en un mismo grado, estudiantes con problemas de aprendizaje y de necesidades educativas especiales. Observándose, en los registros académicos y de convivencia, un alto porcentaje de bajo desempeño académico que conduce a un constante fracaso escolar y, por ende, se aumentan los niveles de deserción escolar. Además, los docentes de los grados de Básica Primaria, evidencian en las reuniones de comunidades de aprendizaje, y en la evaluación institucional, el desconocimiento de estrategias para aplicar el modelo pedagógico, en su didáctica y en el uso apropiado de recursos. En otras palabras, aparece en el PEI, pero no en la práctica de aula.

Los estudiantes del grado Quinto, cuyas edades oscilan entre 9 y 13 años, no son ajenos a las características generales antes descritas. En lo académico, se observa en el diagnóstico del

grado, dificultades para la participación activa, limitación en la expresión de ideas, falta de iniciativas, que afectan su desempeño general. En la convivencia, se presentan conflictos generados por falta de empatía, cooperación y respeto entre los estudiantes, lo cual se refleja en un tenso ambiente de aula. La evidencia nos muestra que la mayoría de los estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje, también reflejan debilidad en el desarrollo de sus habilidades socioemocionales.

Una de las áreas de alto nivel motivacional es la de Informática y Tecnología, por el estímulo mismo de la curiosidad que genera la apropiación y uso de herramientas y recursos tecnológicos. Esta, junto con las áreas de Educación Física y de Educación Artística, en particular, es donde se puede apreciar con más detalle, la interacción social de los estudiantes, la cual se manifiesta en aspectos como, el seguimiento de instrucciones, la cooperación y colaboración que muestran para compartir materiales, y el respeto por el trabajo propio y de los demás. Y, al mismo tiempo, se constituyen en las áreas con mayor porcentaje de Alto desempeño académico, en respuesta al interés propio manifestado en los estudiantes, especialmente en las actividades relacionadas con la expresión corporal.

Al analizar la problemática del grado, se debe replantear en cómo conducir ese interés por las actividades propias del área de Informática, Educación Física y de Artística, en aras de mejorar los aspectos cognitivos, procedimentales y socio emocionales, contribuyendo a un mejor desempeño académico en las demás áreas del plan de estudio, sin alejarse de lo planteado en el modelo pedagógico. Es decir, generando un trabajo en equipo donde todos los miembros puedan aportar sus fortalezas para superar las dificultades grupales.

(Johnson, Johnson, & Holubec, 1999), afirma que "…los alumnos escalan más fácilmente las cimas del aprendizaje cuando lo hacen formando parte de un grupo cooperativo."

1.2 Formulación del problema

Por la dificultad evidenciada, se plantea el interrogante **¿De qué manera la expresión artística corporal, mediada por el uso de recursos tecnológicos educativos, pueden fortalecer las habilidades sociales y el trabajo colaborativo de los estudiantes de Quinto grado de la Institución Educativa Técnica Comercial de Ponedera?**

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Para dar respuesta a esta inquietud, se propone como objetivo general: Diseñar objetos virtuales de aprendizaje, como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales desde el Arte Expresivo Corporal, en los estudiantes del grado Quinto de la Institución Técnica Comercial de Ponedera.

1.3.2 Objetivos específicos

- Caracterizar en los estudiantes de grado Quinto las habilidades socioemocionales que sean de competencia en los procesos de trabajo colaborativo en el aula.
- Diseñar una propuesta de intervención pedagógica que integre la Expresión Corporal y el uso de recursos educativos tecnológicos que fortalezcan las habilidades socioemocionales, así como el mejoramiento de competencias cognitivas, afectivas y procedimentales.
- Determinar recursos multimedia que integren saberes en las áreas que generan motivación en los estudiantes, consolidando la transversalidad y el cimiento del trabajo autónomo y colaborativo.

1.4 Justificación

El aprendizaje colaborativo, estrategia pedagógica del modelo constructivista social, se constituye en una técnica que busca el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades sociales en los integrantes de un grupo, generando un aprendizaje grupal, sin descuidar la responsabilidad individual, realizando acciones con sentido y significado para todos. Conforme a lo anterior, ofrece beneficios para la preparación del estudiante no solo en habilidades académicas sino en las capacidades humanas necesarias para contribuir al bienestar propio y de los demás.

Por cuanto que, son múltiples las ventajas del trabajo colaborativo en el aula, se considera interesante fomentar acciones en pro de generar un ambiente que fomente las habilidades socio emocionales, logrando regular los pensamientos, las emociones y conductas de los estudiantes. Es así como adquiere importancia al contribuir a que los estudiantes logren adaptarse, ser recursivos, respetar y trabajar bien con los demás asumiendo una responsabilidad individual y colectiva a favor de un bien común.

Por otro lado, el uso de recursos educativos digitales, desde una visión global y práctica, permite transversalidad del saber constituyéndose en una herramienta muy útil para afianzar conocimiento, estableciendo conexión curricular para el aprendizaje con otras áreas de interés y motivación para los estudiantes, como la educación artística y la educación física, fomentando una cultura en torno a la cooperación. (Vélez White, 2008) afirma que “La educación en tecnología como un campo de naturaleza interdisciplinaria implica considerar su condición transversal y su presencia en todas las áreas obligatorias y fundamentales de la educación Básica y Media”

Desde la Educación Artística, se aporta al conocimiento e identificación de las emociones propias y ajenas, enriqueciendo las habilidades de los estudiantes para expresarse y al cultivo y goce de su conciencia corporal, afianzando una competencia comunicativa básica, a partir de la expresión de sus ideas, deseos y sentimientos al interactuar con sus pares. Contribución que coincide con la competencia axiológica corporal propia de la Educación Física, la cual "se fundamenta en reconocer y valorar el cuerpo en su manifestación personal y relacional, desde una perspectiva individual y grupal" (Ministerio de Educación Nacional, 2010)

La consolidación de la propuesta *La expresión artística corporal, mediada por el uso de recursos tecnológicos educativos, para el fortalecimiento de las habilidades sociales y el trabajo colaborativo de los estudiantes de Quinto grado de la Institución Educativa Técnica Comercial de Ponedera*, se constituye en una estrategia en donde convergen las necesidades y expectativas de los estudiantes. Además de aportar al desarrollo y renovación de las prácticas educativas.

Por último, la atención a la diversidad genera una fortaleza que se ve reflejada en un mejor clima escolar, valorando la heterogeneidad de las aulas en una oportunidad para adquirir conocimiento a través de la interacción con personas que nos aportan distintos puntos de vista y experiencias variadas. La Unesco (citado por Maset, 2012) afirma que "una pedagogía centrada en los niños y las niñas y basada en la cooperación (…) son el medio más eficaz para lograr una educación integral para todos".

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Al revisar las investigaciones y estudios relacionados con el problema planteado, se encontraron antecedentes de autores internacionales y nacionales que sirvieron como referente para el presente proyecto, considerando las estrategias, el enfoque metodológico y los resultados o conclusiones en torno al problema planteado.

2.1.1. Antecedente internacional.

La tesis doctoral de Armada (2017) titulada "La expresión corporal como herramienta para el desarrollo de habilidades socioafectivas en el alumnado de educación secundaria obligatoria", se constituyó en un antecedente fundamental para el desarrollo de la presente propuesta. En la tesis, el autor plantea como problemática un escenario académico que requiere trabajar aspectos relacionados con la influencia de la inteligencia emocional y las habilidades socioafectivas en los adolescentes. Al considerar, a nivel teórico, que la expresión corporal favorece el desarrollo de tales habilidades, define como objetivo comprobar la eficacia de la expresión corporal sobre el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los estudiantes de secundaria presentando una propuesta de intervención que provoque en el alumnado una mejora de patrones cognitivos, conductuales y afectivos que se reflejen en otros escenarios.

En su investigación, el autor propone como variable independiente la expresión corporal y como variable dependiente el desarrollo de habilidades socioafectivas. La recolección de información la evidencia en primer lugar con características de la población y , en segundo lugar, con hábitos de ocio y tiempo libre, pretendiendo establecer la realidad socioeconómica y cultural de la población en estudio. Esta recolección se da a través de la aplicación de un cuestionario de

Medición de Habilidades Socioafectivas, validado por expertos con distintas especialidades, además de estrategias como grupos de discusión y diario de campo. Expone un diseño de investigación cuasi-experimental pretest-postest sin grupo de control, mediante el cual se "…aplica un pretest, para seguidamente aplicar una intervención y a posteriori aplicar un postest con la intención de comprobar los efectos de dicha intervención" (pag 102).

Presenta una propuesta de intervención donde trabaja contenidos como prerrequisitos, lenguaje corporal, manifestaciones artísticas y creatividad, apoyándose en competencias básicas presentes en el currículo de educación secundaria, específicamente en las áreas de educación Física, competencias lingüísticas, matemáticas y conocimiento del medio. Pero, el trabajo de grado adquiere mayor relevancia con el uso de las nuevas tecnologías, al incorporal recursos informáticos y audiovisuales.

Una vez realizadas las actividades de la propuesta de intervención y la aplicación del postest, el autor, extrae diversas conclusiones, entre las cuales se destaca la mejora significativa de las relaciones interpersonales en el aula, la mejora del respeto y la tranquilidad en espacios comunicativos, mayor habilidad para la resolución de conflictos, los aprendizajes son extrapolares a la vida cotidiana. Por lo referido anteriormente, se considera la tesis doctoral como un valioso aporte para el presente estudio investigativo.

2.1.2. Antecedentes nacionales.

En lo referente a este apartado, se tomó a consideración trabajos de grado presentes en el Repositorio de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Empezaremos por considerar a Cardozo M. (2018) con el trabajo titulado "Estrategias artísticas aplicadas a las TIC que contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes de grado séptimo en el Colegio Distrital República Dominicana, donde plantea como problemática el cyberbulling y su

propósito es disminuirlo a través de "…la implementación de la técnica artística de geometrización y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación". En el diseño metodológico involucra un enfoque cualitativo basado en la observación del quehacer cotidiano de los estudiantes, y uno cuantitativo considerando la cuantificación y análisis de la información recolectada.

La propuesta de intervención se titula "El dibujo con figuras geométricas como estrategia para aplicar las TIC y promover el liderazgo en el grado séptimo del Colegio Distrital República Dominicana" busca involucrar las TIC, las artes gráficas y el trabajo cooperativo para que los estudiantes "…sean partícipes y ejecutores de sus propios mecanismos de motivación en el mejoramiento de aprehensión del conocimiento y solución de conflictos" (p. 28)

Es prudente advertir que, el trabajo de grado es una propuesta, pero no evidencia la aplicación de la misma, por lo tanto no se puede concluir si la propuesta realmente logra afectar positivamente la disminución del cyberbulling y la mejora del trabajo cooperativo. La autora deja entrever en sus propias conclusiones una mejora del trabajo en equipo, en cuanto al intercambio de materiales y opiniones, un adelanto en la sistematización de sus experiencias de trabajo de aula y establece un reto para los demás docentes. Sin embargo, se considera de fundamento para la presente propuesta, al integrar en sus actividades el dibujo artístico, las TIC y el trabajo cooperativo.

Fuentes C. (2019) en su trabajo de grado titulado OVA para el desarrollo de la competencia de planteamiento y resolución de problemas en los estudiantes de grado séptimo del colegio Rodolfo Llinás, considera la importancia del modelo conectivista, haciendo uso de las TIC en un entorno cerrado de aprendizaje y desde una modalidad de formación b-learning. Para el enlace del OVA utiliza la plataforma EDMODO, proponiendo actividades tanto individuales como

colaborativas que le den solución a la problemática de la población, trabajando las inteligencias múltiples y aumentando la motivación hacia el estudio, logrando así mejores desempeños académicos. Es una propuesta motivadora para por su estructura sencilla y pertinente y de fácil acceso. Entre sus conclusiones, recomienda pertinente verificar si las actividades planteadas en el OVA y la metodología utilizada logran alcanzar el objetivo propuesto.

2.2 Marco teórico

La expresión corporal es una forma básica de comunicación no verbal, mediante la cual a través del movimiento del cuerpo las personas expresan sus afectos, emociones, necesidades y estados de ánimo. Desde el ámbito educativo, es considerada una expresión rica en valores y base de los primeros vínculos sociales, que favorece el desarrollo integral y dinámico de los estudiantes y fortalece competencias relacionadas con el reconocimiento y lenguaje corporal, propias de áreas como la Educación Física (psicomotricidad), Educación Artística (danza, teatro…), Lenguaje (gestos, dramatización…)

Para Stokoe (citada por Armada, 2017) la expresión corporal es una manera de exteriorizar estados de ánimo y reflejar sentimientos, teniendo como finalidad un desarrollo integral del ser humano. Por su parte, Schinca (citada por Cáceres, 2010) conceptualiza que “La expresión corporal es una disciplina que permite encontrar, mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo, un lenguaje propio). Ahora bien, desde la perspectiva de la Educación Física, la expresión corporal es definida como la exteriorización y comunicación de

emociones, sensaciones o ideas a través de actitudes y gestos que hacen posible la liberación de tensiones internas. MEN (2010)

Las habilidades socioemocionales, también llamadas no cognitivas, están estrechamente relacionadas con las emociones, las cuales se encuentran presentes en todos nuestros comportamientos y son las encargadas de motivar, energizar y dirigir tanto el pensamiento como la conducta. West (citado por García, 2018) En este campo encontramos habilidades como toma de decisiones, autorregulación, empatía, motivación, persistencia, asertividad, responsabilidad, cooperación, entre otras, algunas de carácter intrapersonal y, otras, interpersonales. Estas están estrechamente ligadas con las competencias ciudadanas que deben ser fortalecidas en los estudiantes para que actúen de manera constructiva en todos sus ámbitos social, emocional, y personal.

Para Jhonson & Jhonson (1999) el aprendizaje colaborativo, como estrategia didáctica conlleva un "…sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo…". El citado autor nos deja entrever que la importancia que los miembros de cada grupo adquieran un valor de responsabilidad individual y reflexionen sobre la eficacia de su aporte para el trabajo colectivo.

> El aprendizaje colaborativo se inicia con procesos graduales que se van desarrollando de forma individual en quienes componen un grupo, y se comprometen con el proceso de aprendizaje propio y de sus pares. Se genera una interdependencia positiva por aprender con y de los otros, para luego anclarlo a sus saberes previos y propiciar un nuevo aprendizaje. (Vaillant & Manso, 2019, p.26)

Los conceptos teóricos mencionados se entrelazan de manera sólida al contemplar que la expresión corporal conlleva al reconocimiento individual y a una comunicación eficaz, siendo esta la clave para el progreso individual y colectivo.

Los recursos educativos digitales son considerados como "…todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción educativa, cuya información es digital, y se dispone a través de internet y que permite y promueve su uso, adaptación, modificación y/o personalización" MEN (2012)

Un entorno virtual de aprendizaje contribuye a la idea de trasladar el aula a un espacio virtual, adquiriendo una dinámica de trabajo significativo, innovador y motivador y convirtiéndose en un ambiente colaborativo o de aprendizaje común. Se define como un ambiente de aprendizaje mediado por las tecnologías y el uso de herramientas multimedia diseñadas o tomadas y adaptadas de Internet. Entre sus múltiples ventajas están: el disponer de toda la información, materiales de apoyo y actividades prácticas, intercambiar opiniones y colaborar en temas de interés común a través del uso de foros de discusión y salas de chat.

Conviene considerar también referentes legales como:

La **Constitución Política de Colombia,** que en el artículo 67 establece la educación como un derecho, y un servicio público de función social con la que "...se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y demás bienes y valores de cultura"

Documento Nº 15. Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte, que se constituye en un referente fundamental, toda vez que le atribuye importancia a

esta área "...cuyo objeto de estudio es la disposición del cuerpo humano para adoptar posturas y ejercer movimientos que favorecen su crecimiento y mejoran su condición física" (MEN, 2010)

El **Documento Nº 16. Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media.**

> La Educación Artística en la educación Básica y Media, permite percibir, comprender, y apropiarse del mundo, movilizando diversos conocimientos, medios y habilidades que son aplicables tanto al campo artístico, como a las demás áreas de conocimiento. En esta medida, las competencias específicas de las artes formuladas en este documento, apoyan, amplían y enriquecen las competencias comunicativas, matemáticas, científicas y ciudadanas, estableciendo un diálogo continuo con ellas. (MEN, 2010)

Guía Nº 30. Orientaciones generales para la educación en tecnología, que le atribuye a la Tecnología y la Informática un valor fundamental para la transversalidad curricular y una manera de que los estudiantes se acerquen de manera crítica y creativa a los variados contextos de las diferentes disciplinas. "La educación en tecnología es interdisciplinaria y, en consecuencia, se facilita su desarrollo y apropiación como campo de conocimiento transversal en todas las áreas básicas y fundamentales de la educación." (MEN, 2008, p. 25)

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El proyecto se basa en un enfoque de estudio mixto, donde se proponen acciones de tipo cualitativo y cuantitativo. Se contempla una investigación de tipo cualitativa, toda vez que, a través de un proceso activo, es factible caracterizar comportamientos observables y formas de interactuar de estudiantes y docentes, contribuyendo a la transformación de la práctica educativa cotidiana en diversos contextos. Así mismo, se propone un análisis de tipo cuantitativo para extraer información pertinente de los datos estadísticos que arrojan las encuestas y los informes de desempeño académico y convivencial de la población de estudio. La investigación acción-participación es fundamental en este estudio, toda vez que, partiendo de la identificación del problema, se establece una correlación y reciprocidad entre la mediación de recursos tecnológicos y el fortalecimiento de las competencias socioemocionales de los estudiantes.

3.2 Línea de investigación institucional

El trabajo de grado se acoge a la línea de investigación institucional **Evaluación, aprendizaje y currículo** de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Dado que, estos son los tres ejes fundamentales de la propuesta de intervención y, permiten al mismo tiempo establecer una interdisciplinariedad entre distintas áreas del currículo (Tecnología e Informática, Educación Artística, Educación Física, Recreación y Deportes). Se considera como una propuesta que debe estar en permanente evaluación formativa, buscando su mejoramiento para que sirva de base a futuros proyectos institucionales.

3.3 Población y muestra

La Institución Educativa Técnica Comercial de Ponedera, Atlántico, cuenta con dos sedes y funciona en dos jornadas. Los grados de Cuarto y Quinto se han dispuesto en la jornada de la tarde y en la sede principal. Actualmente el grado Quinto está conformado por una población de 148 estudiantes, distribuidos en cuatro cursos ocupando una población.

La población objeto de estudio corresponde al 25% y se conforma por 38 estudiantes, del grado Quinto B, cuyas edades oscilan entre 9 y 13 años de edad. Es un grupo heterogéneo, en lo referente al desempeño académico y al ritmo y estilo de aprendizaje. Además, es factible mencionar, que se cuenta con tres estudiantes del programa de inclusión.

Tabla 1. Características de la población

Características	**Descripción**
Edad	Entre 9 y 13 años
Sexo	Masculino (20) / Femenino (18)
Estrato	1
Promedio desempeño académico	Básico

Fuente: Propiedad del autor

3.4 Instrumentos de investigación

A partir del tipo de investigación propuesta, se seleccionaron algunos instrumentos para la recolección de información, que sirve de fundamento para el proyecto y para proponer las acciones de intervención.

La encuesta, como instrumento que, por medio de un cuestionario de preguntas estandarizadas o cerradas, aplicado a estudiantes, mide de manera objetiva o subjetiva, las características específicas de la muestra de estudio, permitiendo la tabulación, cuantificación y análisis de la información recolectada. De esta manera, se ajustan las actividades a las necesidades particulares de la población en estudio.

La observación participante, permite la recolección de información de manera directa, involucrándose en el escenario objeto de estudio y participando de manera activa y dinámica experimentando la situación y la problemática relevante. En esta técnica se utiliza como instrumento una rúbrica de evaluación en la que se consignan dificultades, habilidades, logros etc.

También, se tiene en cuenta los registros de Observador del estudiante e Informes académicos y de convivencia.

4. Propuesta de intervención

Luego de observar y analizar la información recolectada a través de los instrumentos aplicados, se plantea como estrategia de intervención el uso de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) dirigido al trabajo autónomo de los estudiantes con la orientación del docente, desde un ambiente colaborativo, diseñado en Google Classroom que puede ser consultado en la dirección https://classroom.google.com/u/1/c/MTQ0MjE5MDIwNTI0 y se puede acceder como estudiante con el código de clase **4muqawm**.

4.1. Título.

Iniciación gimnástica; un mundo de expresión y movimiento corporal.

4.2. Introducción.

El esquema corporal es la percepción de la imagen que cada uno tiene de sí mismo. Es considerado como el conocimiento inmediato y continuo de nuestro cuerpo, en estado estático o en movimiento, en relación con sus diferentes partes y, sobre todo, en relación con el espacio y los objetos que nos rodean. Todas las sensaciones recibidas desde el exterior o desde el interior sirven para que el estudiante pueda percibir la idea de cómo es su cuerpo.

Acorde al modelo pedagógico institucional Constructivismo Social , seguiremos propuestas metodológicas como: enseñanza instructiva y participativa, trabajo interdisciplinar, conexión curricular Artística, Ciencias Naturales, Ética y Valores y Educación Física, Actividades para el desarrollo del pensamiento, en pro de la resolución de problemas y el aprendizaje significativo. Trabajo individual y Trabajo colaborativo, para el fortalecimiento de relaciones socio afectivas y el desarrollo de una pedagogía de inclusión.

4.3. Propósito u objetivo

Crear como herramienta educativa, un aula o Ambiente Virtual de Aprendizaje – AVA, que facilite la realización de actividades pre deportivas y lúdicas propias de la mini gimnasia, para que los estudiantes de Quinto de primaria demuestren habilidad en los componentes básicos de este deporte: la expresión y movimiento corporal. Con esta herramienta se pretende fortalecer las habilidades sociales, a través del trabajo colaborativo en el uso de recursos educativos digitales con estrategias lúdicas e innovadoras.

4.4. Competencias a desarrollar.

Tabla 2. Competencias a desarrollar

Competencias	Indicadores
Competencia motriz:	Controlar de forma global y segmentaria la realización de movimientos técnicos. - Aplicar técnicas de tensión, relajación y control del cuerpo.
Competencia expresiva corporal:	Identificar técnicas de expresión corporal que llevan a la regulación emocional en situaciones de juego y actividad física.
Competencia axiológica corporal	Reflexionar sobre la importancia de la actividad física para su salud

Fuente: Propiedad el autor

4.5. **Ruta de intervención.**

Ilustración 1 RUTA DE INTERVENCIÓN

Fuente: AUTORES DEL PROYECTO. DISEÑADO EN GENIALLY

4.6. Prototipo de la herramienta

Iniciación Gimnástica: un mundo de expresión y movimiento corporal, es una propuesta de aula virtual para que los estudiantes de grado Quinto de Primaria puedan interactuar con contenidos y actividades enfocadas al desarrollo de su aprendizaje, desde las áreas de Educación Física y Educación Artística, mediadas por actividades diseñadas con recursos

educativos digitales, para lo cual se utiliza como plataforma virtual Google Classroom cuyo enlace web es https://classroom.google.com/u/1/c/MTQ0MjE5MDIwNTI0 , que incluye contenidos que facilitan el acercamiento y profundización del aprendizaje de los estudiantes a través de actividades autónomas y colaborativas permitiendo el fortalecimiento de las habilidades sociales y de pensamiento. Además, contribuye a disminuir la brecha de oportunidades de aprendizaje, ya que es de fácil acceso y los contenidos sugieren las instrucciones a seguir para cada momento de la unidad.

El banner o encabezado nos presenta el título de la clase “Iniciación gimnástica: un mundo de expresión y movimiento corporal”, el código de acceso a la clase, el grado para el que está diseñada la unidad y el área específica, la Educación Física. En la parte superior, se observan los botones de navegación: Tablón, Trabajo de clase, Personas y Calificaciones.

Ilustración 2. ENCABEZADO AULA VIRTAL

Fuente: AUTORES DEL PROYECTO

La planeación de la estrategia didáctica se presenta por medio de una guía diseñada en Genially. Los estudiantes podrán navegar, dando clic en cada botón y siguiendo el orden numérico. De esta manera conocerán aspectos como objetivos, competencias, metodología, ruta a seguir, recursos, criterios de evaluación, entre otros.

Ilustración 3 PLANEACIÓN ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Fuente: AUTORES DEL PROYECTO

4.7. Contenidos y temáticas a tratar.

Los contenidos temáticos y actividades a desarrollar dentro de la estrategia pedagógica se realizarán durante los espacios de las clases de Educación Física, las cuales corresponden a dos sesiones semanales de 45 minutos cada una y se distribuyen como se establece en la siguiente tabla:

Tabla 3. Contenidos y temáticas

UNIDAD	**LA MINI GIMNASIA**		
ACTIVIDAD	**INDICADOR Y/O INSTRUCCIÓN**	**RECURSO**	**TIEMPO**
SESIÓN 1			
Exploración del aula virtual y de los Aspectos didácticos de la Planeación de la Unidad	Conocer los pasos para acceder al aula virtual e identificar aspectos didácticos de la Unidad, a través de una presentación interactiva	Aula virtual en Classroom https://classroom.google.com/u/1/c/MTQ0MjE5MDIwNTI0 Genially https://view.genial.ly/5ef6186c98794b0d65e2732b/guide-planeacion-de-unidad	40 minutos

<table>
<tr><td colspan="4">Sesión 2</td></tr>
<tr><td>Las habilidades sociales básicas</td><td>Comprender la importancia de fortalecer nuestras habilidades sociales como base para el trabajo colaborativo.</td><td>YouTuBe</td><td rowspan="2">40 minutos</td></tr>
<tr><td>Motivación inicial</td><td>Lograr la motivación y expectativa hacia el trabajo propuesto en la unidad</td><td>Vídeo/Genially</td></tr>
<tr><td colspan="4">Sesión3</td></tr>
<tr><td>Revistas gimnásticas</td><td>Identificar movimientos básicos, elementos deportivos, expresión corporal y rítmica.</td><td>Ayuda Hipermedial Dinámica diseñada en Power Point
Vídeos tomados de YouTuBe</td><td>40 minutos</td></tr>
<tr><td colspan="4">Sesión 4</td></tr>
<tr><td>Test de evolución física para mini gimnasia
- Test de flexibilidad profunda
- Test de Wells

Ejercicios de relajación muscular.</td><td>Realizar pruebas físicas de flexibilidad

Establecer el promedio de la medida de flexibilidad de tu equipo de trabajo.</td><td>Guía diseñada en Genially

Ilustración 4Test evaluación física en Genially

Fuente: Autores del proyecto

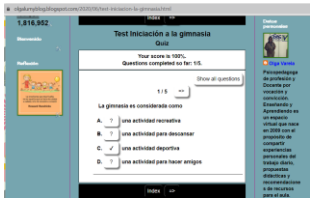
Vídeos explicativos tomados de YouTuBe https://www.youtube.com/watch?v=XHs25Lh1tvE

https://www.youtube.com/watch?v=vj_hin-rEi8

Cinta métrica
Calculadora
Cuaderno</td><td>40 minutos</td></tr>
<tr><td colspan="4">Sesión 5</td></tr>
<tr><td>¿Qué es la Gimnasia?</td><td>Conocer conceptos básicos relacionados con la gimnasia .</td><td>Imagen interactiva diseñada en Genially</td><td>40 minutos</td></tr>
</table>

		 https://view.genial.ly/5ef20b055cf09c0d599cedb2/interactive-image-concepto-gimnasia Actividad de conceptualización diseñada en Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6058010-la_mini_gimnasia.html	
Sesión 6			
Calentamiento	Realizar las actividades de calentamiento previas al ejercicio físico	Vídeo Gimnasia para niños https://www.youtube.com/watch?v=ueutErlUewk	5 minutos
Iniciación básica al rollo adelante	Trabajo colaborativo. Realizar balanceo del cuerpo efectuando movimientos de adelante hacia atrás, recogido únicamente sobre la espalda y encima de una colchoneta. Cada integrante del grupo debe realizar el movimiento y los demás deben colaborar con las correcciones necesarias. El moderador tendrá una planilla, para la coevaluación de los miembros del grupo	*Ilustración 5 INICIACIÓN ROLLO HACIA ADELANTE* *Fuente AUTORES DEL PROYECTO* Colchoneta Planilla de evaluación	20 minutos

Procedimiento del rollo hacia adelante	Trabajo colaborativo. Reconstruir el procedimiento de realización del rollo hacia adelante, utilizando una herramienta virtual para creación de mapas mentales o flujogramas.	*Ilustración 6. Flujograma* *Fuente: AUTORES DEL PROYECTO* Diagrama en .png Mindomo, Creately o SmartArt	20 minutos
Sesión 7			
Ejercitación	Realizar la práctica individual de la ejecución del rollo hacia adelante. Los compañeros del equipo serán de apoyo para el perfeccionamiento de la actividad. Compartir con los compañeros cómo si la ejecución del mismo le pareció fácil o difícil y por qué?	Igual que sesión anterior	20 minutos
Yoga para niños	Realizar ejercicios de relajación como lo muestra el vídeo Yoga para niños	Vídeo Yoga para niños OMMMMMM…. https://www.youtube.com/watch?v=SP5p1gLUOHI	20 minutos
Compromiso Informe grupal	Presentar un informe escrito del grupo de trabajo. Los estudiantes encargados tomarán fotos y vídeos para anexar al informe.	Aula virtual Smartphones	
Sesión 8			
Autoevaluación	Realizar actividad de evaluación individual y, luego, obtener el promedio grupal.	Aula virtual https://classroom.google.com/c/MTM2ODg2OTQ5OTA3/a/MTM3MTAxNjgwMzQw/details	15 minutos

Actividades para el desarrollo del pensamiento	Ejercitar el pensamiento a través de actividades lúdicas que fortalecen los contenidos aprendidos en la primera Unidad de Iniciación Gimnástica	Aula virtual Blog Enseñando y Aprendiendo *Ilustración 7. Test Iniciación a la Gimnasia*  *Fuente: Varela, O. (2020) en blog ENSEÑANDO Y APRENDIENDO.* *Ilustración 8 JUGUEMOS EN LUDOS* *Fuente: http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/a/index.html*	30 minutos

Fuente: Propiedad del autor

4.8. Evaluación

- Se considerará el progreso de cada uno de los estudiantes de forma individual y de participación colaborativa. Aplicación de técnicas de evaluación cualitativa (asociada a criterios cognitivos, procedimentales y valorativos).

- Evaluación inicial: Reconocimiento de saberes previos con carácter diagnóstico.

- Evaluación formativa: se realiza a lo largo de todo el proceso de aprendizaje. Reorienta el proceso de enseñanza – aprendizaje, en función de la formación de los estudiantes y el logro de

los desempeños propuestos. Se basa en una retroalimentación de carácter continuo, donde se estimula y se promueve la autocorrección de las acciones de los estudiantes

- Evaluación final: Nos va a servir para constatar el nivel adquirido por cada estudiante, determinando la eficacia del proceso de enseñanza – aprendizaje y la consecución de los objetivos.

- Se utilizarán instrumentos como fichas de autoevaluación, fichas de coevaluación, responsabilidad en el cumplimiento de actividades y/o compromisos, ejecución de pruebas motrices, pruebas de habilidad.

5. Conclusiones y recomendaciones

El proyecto de investigación propone la implementación de un aula virtual para innovar las prácticas de aula, generando ambientes de aprendizaje colaborativo y autónomo en los estudiantes.

El aula virtual no es solo un espacio diseñado para proponer actividades, sino que se convierte en una experiencia donde los estudiantes pueden construir conocimiento a partir de experiencias propias adquiridas por medio de recursos interactivos que promueven el interés y la motivación por aprender, contribuyendo a la consolidación del aprendizaje de una manera significativa. Por otro lado, las actividades incluidas en la propuesta de intervención, fortalecen las relaciones interpersonales favoreciendo la inclusión y el aprendizaje colaborativo.

Para los docentes, es una propuesta motivadora, que invita a reflexionar en incluir recursos educativos digitales en las experiencias de planificación didáctica, explorando maneras interesantes de aplicar estrategias en el escenario educativo logrando que el aprendizaje salga de las aulas y se evidencie en cualquier lugar y momento.

Es necesario proponer algunas recomendaciones para la apropiación e implementación de la propuesta. Entre estos, fortalecer el aula virtual con el diseño de nuevas unidades y contenidos para el desarrollo del pensamiento y las habilidades sociales. Así mismo, ajustar cambios en la infraestructura y dotación de herramientas de uso tecnológico.

Referencias

Armada, J. *La Expresión Corporal como herramienta para el desarrollo de habilidades socioafectivas en el alumnado de educación secundaria obligatoria.* Tesis doctoral. Universidad de Córdoba, España. Tomado de https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/14985

Cáceres, M. (2010) La expresión corporal, el gesto y el movimiento en la edad infantil. *Temas para la educación, N° 9,* 1-3. Recuperado de https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7343.pdf

Cardozo, M. (2018). *Estrategias artísticas aplicadas a las TIC que contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes de grado séptimo en el Colegio Distrital República Dominicana.* Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia. Recuperado de https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1987

Fuentes, C. (2019). *OVA para el desarrollo de la competencia de planteamiento y resolución de problemas en los estudiantes de grado séptimo del colegio Rodolfo Llinás.* Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia. Recuperado de https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2610?show=full

García, B. (2018). Las habilidades socioemocionales, no cognitivas o “blandas”: aproximaciones a su evaluación. *Revista Digital Universitaria (RDU).*Vol. 19, núm. 6 noviembre-diciembre. DOI: http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2018.v19n6.a5

Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula.* Buenos Aires: Editorial Paidós.

Maset, P. (2012). *Aulas inclusivas y aprendizaje cooperativo.*

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte.

Vaillant, D. & Manso, J. (2019) Orientaciones para la Formación Docente y el Trabajo en el aula: Aprendizaje Colaborativo. Chile: SUMMA. Recuperado de https://www.summaedu.org/lab-ed/

Vélez White, C. (2008). *Guía N° 30. Ser competente en tecnología.* Ministerio de Educación Nacional.

Anexo A. Encuesta y cuestionario inicial

INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA COMERCIAL DE PONEDERA

Te invito a que me cuentes un poco de ti, de las actividades que realizas en tu tiempo libre y de algunas de tus preferencias individuales o grupales.

¿A cuáles de las siguientes actividades dedicas tu tiempo libre?

Jugar a videojuegos o conectarse a internet ____
Ver la televisión ____
Leer ____
Pasear ____
Artes escénicas ____ (danza, teatro; indica cuál) _____
Tocar instrumento ____ (indica cuál) _____
Practicar deporte ____ (indica cuál o cuáles) _____
Otras _____

A continuación, indica con una X aquella respuesta que más se aproxime a tu valoración personal

Acciones	Valoración personal		
	Nunca	A veces	Siempre
1. Me gusta participar en una o más actividades deportivas.			
2. Me muevo o estoy inquieto cuando estoy sentado mucho tiempo.			
3. Imito muy bien los gestos y movimientos característicos de otras personas.			
4. Me gusta correr, saltar, moverme rápidamente, brincar, bailar.			
5. Acostumbro a gesticular mucho o a utilizar otras formas de lenguaje corporal cuando hablo con alguien.			
6. Disfruto conversando con mis compañeros.			
7. Me considero un líder (o los demás dicen que lo soy).			

8. Las personas me piden opinión o consejo cuando tienen problemas			
9. Cuando tengo un problema, tiendo a buscar la ayuda de los demás en lugar de intentar resolverlo por mí mismo.			
10. Disfruto enseñando a otras personas lo que sé hacer.			
11. Prefiero los deportes de equipo a los individuales.			
12. Me siento cómodo entre mucha gente.			
13. Soy capaz de aprender de mis errores y logros en la vida			
14. Me gusta trabajar solo, de forma autónoma.			
15. Soy capaz de expresar acertadamente mis sentimientos.			